ЭМУ

ЧЕЛОВЕК, РИГГЕР

(КОГДА УПРАВЛЯЕТ «ОПТИК-Х2» ИЛИ РОТОДРОНАМИ) «РОЖДЁННЫЙ ПОЛЗАТЬ ЛЕТАТЬ НЕ МОЖЕТ? БРЕД!»

«А НУ НЕ СТРЕЛЯТЬ ПО МОИМ ДРОНАМ!»

«Я НЕ СТРАУС, ГОЛОВУ В ПЕСОК НЕ ПРЯЧУ. ХОТЯ, ЭТО ВСЁ РАВНО СТЕРЕОТИП»

ДОСЬЕ БЕГУЩЕГО

ИГРАЙТЕ ЗА ЭМУ, ЕСЛИ ВАМ НРАВИТСЯ ЖЕЧЬ РЕЗИНУ И МОТОРНОЕ МАСЛО, УПРАВЛЯТЬ СИЛОЙ МЫСЛИ МЕТАЛЛОПЛАСТИКОВОЙ АРМИЕЙ ИЛИ ВРЫВАТЬСЯ И ВЫПУТЫВАТЬСЯ ИЗ РАЗНЫХ СКОЛЬЗКИХ СИТУАЦИЙ.

НАЧАЛО – ЗДЕСЬ

Прочитайте первые две страницы и можете отправляться в приключение! Остальное — дополнительная информация для более глубокого понимания персонажа и его стиля игры, а также таблицы, упрощающие игровой процесс.

1. ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Да-да, это вы! Ваш характер и лоск, ваши слабости и бзики. И, конечно, параметры, определяющие успех ваших действий. Пытаетесь вы убедить менеджера «одолжить» вам несколько нюйен, или пройти незамеченным по следу, или попасть во врага под перекрёстным огнём — всё это решают броски кубиков.

Если на листе персонажа есть что-то, о чём не говорилось в правилах, обсудите это с ведущим. Используйте эти особенности, чтобы стать легендой!

2. ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Коротко о вашем персонаже. Имя бегущего — это и визитная карточка, и персональный девиз: в общем, то, как вас запомнят в истории. Метатип также чрезвычайно важен для вашей идентичности. Обычный человек, дварф, эльф, тролль, орк — каждый из них обладает уникальными особенностями, свойственными только его виду.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики составляют костяк персонажа. Ваше тело сводит с ума даже ангелов? Ваш разум щёлкает задачи из теории алгоритмов? У вас хватит воли, чтобы завершить любое дело и удержаться от всякого соблазна? Характеристики делают вашего персонажа тем, кто он есть.

4. ИНИЦИАТИВА

В начале боя вы бросаете кубики инициативы (1D6), добавляете сумму значений к вашему уровню инициативы (10) и получаете показатель инициативы. Не забудьте сообщить его ведущему!

ДЕЙСТВИЯ

Бой делится на раунды, раунд — на игровые ходы. В ваш ход вы по умолчанию можете совершить **1 простое и 1 сложное действие**, плюс 1 дополнительное простое действие за каждый ваш кубик инициативы (1). Таблица **«Примеры действий»** на последней странице досье описывает, какие действия вы можете совершать и к какой категории они относятся. На предпоследней странице вы найдёте таблицу **«Примеры действий Эму»**, в которой прописано, что лучше всего получается именно у вас. Наборы кубиков для этих действий уже рассчитаны, не благодарите.

5. ПРЕИМУЩЕСТВО И ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Получение и использование преимущества — важная часть боя в Shadowrun. Ваш уровень характеристики Преимущество — это количество очков, с которыми вы начинаете бой. Отмечайте получение и использование очков преимущества в соответствующих ячейках. На последней странице прописаны **бонусы преимущества**: поверьте, они способны сильно повлиять на любую драку!

6. ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Это сочетание характеристики Тело, брони и прочих факторов, включая аугментации и магию. Ваше значение защиты (ЗЩТ) сопоставляется со значением атаки (АТК) противника, у кого больше — получает преимущество.

7. НАВЫКИ

Делайте то, что вам по душе, — и вы преуспеете по жизни. Перестанете самосовершенствоваться — и весь мир забудет о вас. Ну, вы поняли: оттачивайте навыки, и вы станете виртуозным... а кем, решите сами — взломщиком, стрелком, заклинателем, список можно продолжать.

8. АУГМЕНТАЦИИ

В Шестом мире вам на любом углу могут заменить кости и плоть на сталь и хром. Хотите инфоразъём в виске, чтобы заходить в Матрицу силой мысли? Пожалуйста. Отдельную киберруку, чтобы отбивать врагам почки? Не вопрос. Нановолокна вместо кожи и мускулов? Есть и такие возможности. Ассортимент богат как никогда — главное, сколько вы готовы заплатить.

1

SHADOWRUN®

2 ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

ИМЯ / ПСЕВДОНИМ Эму

Метатип Человек **Этнос** Австралийский абориген

Возраст 23 **Пол** Женский **Рост** 1,65 м **Вес** 57 кг

Репутация **Розыск**

Карма **Общая карма** **Разное**

3 ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тело	2	**Сущность**	3,1
Проворство	2	**Магия / Резонанс**	
Реакция	4	**Инициатива**	10 + 1D6
Сила	2	**в Матрице**	
Воля	4	**в астрале**	
Логика	4	**Самообладание**	7
Интуиция	6	**Проницательность**	10
Харизма	3	**Память**	10
Преимущество	5	**Поднятие тяжестей**	4
Очки преимущества	⬡⬡⬡⬡⬡⬡⬡	**Перемещение**	10/15/+1
Безоружный	6	**Значение защиты**	6

4 5 6

7 НАВЫКИ

Навык	УР	ХАР	НК	Тип	Навык	УР	ХАР	НК	Тип
Биотехнологии	1	Л	5	А	Пилотирование	6 (7)	Р	10 (11)	А
Ближний бой	1	П	3	А	(Наземный транспорт)	+2	Р	12 (13)	А
Внимание	3	И	9	А	Скрытность	2	П	4	А
Инженерное дело	6	Л	10	А	Стрельба	3	П	5	А
(Вооружение транспорта)	+2	Л	12	А	Убеждение	2	Х	5	А
Обман	2	Х	5	А	Электроника	2	Л	6	А
Ориентирование	3	И	9	А	Английский	Родной			Я
География районов Сиэтла				Э	Японский				Я
Контрабандные пути				Э	Вираджури				Я

8 АУГМЕНТАЦИИ

Аугментация	Рейтинг	Параметры	Сущность
Датчик рефлексов		Пилотирование	0,1
Киберглаза	3	Инфразрение, подавление вспышек, смартлинк, сумеречное зрение, цифровое зрение	0,8
Модуль контроля	2		2

9 ЗНАКОМСТВА

Имя	Лояльность	Связь
Джованни Валенти, продавец дронов и транспорта	2	3
Ленни, предоставляет укрытия	3	2
Стив Дрейпер, диспетчер Странствующих рыцарей	1	3
Томасо ди Стефано, кредитор мафии	2	2

10 УДОСТОВЕРЕНИЯ / УРОВЕНЬ ЖИЗНИ / СРЕДСТВА

Основной уровень жизни низкий (предоплата за 3 месяца)

Нюйены 265 ¥ **Лицензии**

Поддельные удостоверения / Уровень жизни альтер эго / Средства / Лицензии

поддельный ГРЕХ (рейтинг 3, с поддельными лицензиями на кибернрошивку, ношение оружия, риггерскую панель управления)

© 2020 The Topps Company, Inc. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Разрешается копирование для личного использования.

ПЕРСОНАЖ Эму

ИГРОК

ПРИМЕЧАНИЯ

БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

11

Основная броня Армированная куртка ЗЩТ +4

Основное дистанционное оружие «ФН ХАР» (штурмовая винтовка)

СУ 5ф **РС** ОВ/КО/ДО **Вплотную** 3 **Близкая** 11 **Средняя** 10 **Дальняя** 6 **Экстремальная** 1

Приспособления: боезапас 35 (0), газоотводная система, лазерный прицел, 175 обычных патронов.

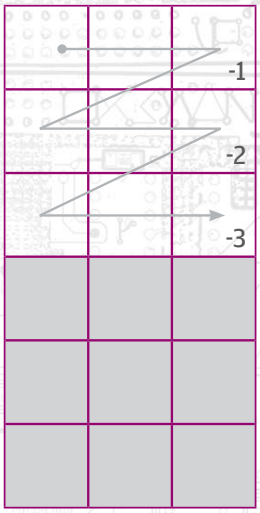
Основное оружие ближнего боя Кулаки

СУ 2о **Вплотную** 6

СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

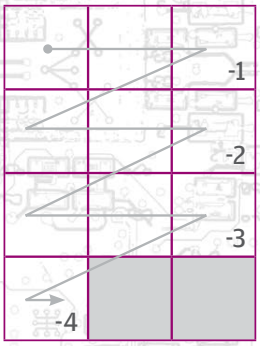
12

Счётчик здоровья



Персонажи выдерживают 8 + (Тело/2, с округлением в большую сторону) физического урона. Закрасьте лишние ячейки.

Счётчик оглушения



Персонажи выдерживают 8 + (Воля/2, с округлением в большую сторону) оглушающего урона. Закрасьте лишние ячейки.

За каждые 3 урона в любом счётчике бросайте на 1 кубик меньше при проверках. Штрафы из обоих счётчиков складываются.

КАЧЕСТВА

13

Качество	Примечания	Тип
ГРЕшник		
Зависимость	Сигареты	Ур. 3
Задолженность	Мафия Чарнелло, 200 000 ¥ (ежемесячный процент 8 000 ¥)	
Самопальник		
Технарь		

СНАРЯЖЕНИЕ

14

Армированная куртка, портативная мастерская, поддельный ГРЕХ (рейтинг 3, с поддельными лицензиями на киберпрошивку, ношение оружия, риггерскую панель управления), РПУ «Мерск Спайдер» (РУ 4, ВМ 4, СЭ 5, биометрический считыватель, программы: дешифровка, помехоочиститель, инструментарий), автопрограмма наведения НК-227 (рейтинг 3), коммуникатор «Ренраку Сенсей» (РУ 3, 2/0, программы: 1, биометрический считыватель)

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

15

Мультистоп «ДжМК Бульдог», седан «ДжМК Коммодор» (параметры, как у «Хёнде Син-Хён»: 2 оружейных гнезда для многозарядных ружей «Моссберг CMDT», 250 обычных патронов), 3 дрона «Хорайзон Флаин Ай» (дымовая граната, автопрограмма маневрирования рейтинг 6), дрон «Локхид Оптик-Х2» (автопрограмма наблюдения рейтинг 6, автопрограмма скрытности рейтинг 6), 4 дрона «КТМ Хорнет» (автопрограмма скрытности рейтинг 6), 3 «КТМ-Ниссан Ротодрон» (автопрограмма маневрирования рейтинг 6, автопрограмма наведения рейтинг 6, оружейное гнездо для «Инграм Смарган XI», 250 обычных патронов).

ПРОВЕРКИ

Когда вы совершаете действия, итог которых нельзя предугадать, выполняется проверка. Вы берёте набор кубиков, бросаете их и смотрите на получившийся результат — насколько успешны ваши действия. Два основных типа проверок: **обычные** и **встречные**.

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Вы бросаете ваш набор кубиков, считаете успехи и сравниваете это значение с порогом успеха, который определяет ведущий. Пример обычной проверки:

ВНИМАНИЕ + ИНТУИЦИЯ (3)

НАВЫК — СВЯЗАННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА — ПОРОГ УСПЕХА

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Две стороны (как правило, персонаж игрока и персонаж или объект ведущего) бросают кубики и сравнивают число успехов. У кого больше, тот побеждает.

Пример встречной проверки:

СКРЫТНОСТЬ + ПРОВОРСТВО против ВНИМАНИЕ + ИНТУИЦИЯ

НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЙСТВУЮЩЕГО — НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩЕГО

9. ЗНАКОМСТВА

Это те, кого вы знаете. Быть может, кто-то из них согласится спрятать вас на денёк или дать вам работу.

10. НЕ В ДЕНЬГАХ СЧАСТЬЕ...

Что вы будете делать в ночном клубе: угостите всех и оставите тысячу нюйен бармену — или переберёте бесхозные кредстики, пытаясь понять, где ещё осталось немного электронных денег? Впрочем, чаще всего бегущие перебиваются между этими состояниями, живя то как короли, то как церковные мыши.

11. БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

Вы можете иметь целый арсенал оружия и брони, но у вас всегда будут любимые предметы. Ухаживайте за ними. Любите их. Дайте им имена.

ЭТАПЫ БОЯ

На последней странице вы обнаружите таблицу **«Этапы боя»**, в которой описано, как набирать кубики и выполнять встречные проверки, как наносить и принимать урон.

12. СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

Если вы думаете, что у вас получится выжить в Сиэтле, не получив ни одной пули, удара или огненного шара, среди бегущих вам не место. Счётчики состояния помогут вам отследить, какой ущерб получает ваше тело и сознание и его последствия.

13. КАЧЕСТВА

Не замечали, что вы постоянно ломаете всякие предметы? А когда из раны льётся кровь, вы не чувствуете боли? Или, может, вы никогда не болеете? Плохие или хорошие, это ваши врождённые качества, и вы никуда от них не денетесь.

14. СНАРЯЖЕНИЕ

Стальная воля и подвешенный язык помогут вам во многих безвыходных ситуациях, но с нужным снаряжением всё-таки спокойнее.

15. ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Любите слышать рёв двигателя или автоматные очереди? Почему бы не совместить!

ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ СРЕДСТВ. Убедившись, что вам понятна вся информация на этих двух страницах, возьмите ваши карты средств и изучите их. На них описано оружие и снаряжение, которое упоминалось в этом досье, только с более подробными параметрами.

В игре вы используете следующие карты: *армированная куртка (16), коммуникатор «Ренраку Сенсей» (21), «КТМ-Ниссан Ротодрон» (29).*

ДОСЬЕ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Одни рождаются бегущими, другие — становятся, третьим — приходится. Как правило, вторые не хотят вписываться в рамки своего окружения. Им не улыбается жизнь ни на дне социума, ни в золотой клетке наёмного рабства, ни в традиционной общине, застрявшей глубоко в прошлом.

У Эму сложилась необычная ситуация — можно сказать, гибридная. Оба её родителя были из вираджури, коренного народа Нового Южного Уэльса. Мать происходила из семьи активных борцов за права коренных народов, а отец горбатился на японскую корпорацию и представлял собой типичного современного австралийца, несмотря на этническое наследие.

В результате Эму провела годы своего становления между двумя мирами. Неделю она проводила с матерью, отчимом и сводными братьями-сёстрами на просторах австралийской глуши, питалась традиционной едой и слушала истории о том, как «детство в колониальной культуре» уберегло её от Пробуждения, сделавшего из её деда чудаковатого колдуна — кораджи. Следующую неделю Эму забирали в корпоративный жилой комплекс, где она играла роль «символического представителя меньшинств» в кругу её ровесников… точно так же, как её отец в кругу коллег. Эму везде ощущала себя чужой, и единственным утешением для неё стал мелкий ремонт: девчонка ковырялась то в сложных гаджетах, которые создавал её отец, то в старых колымагах, на которых выезжала за город вместе с многочисленной роднёй своей матери.

ВАЖНЫЕ ЗНАКОМСТВА

- **Джованни Валенти,** владелец «Гаража Джо», продавец дронов и транспорта.
- **Стив Дрейпер,** диспетчер-взяточник базы «Странствующих рыцарей».
- **Томасо ди Стефано (Томми Ди),** кредитор мафии и временами мистер Джонсон.

Подростком Эму сбежала от родителей и поступила в техникум в Квинсленде на механика. В свободное время она участвовала в гонках как на автомобилях, так и на дронах. Со временем её заметил вербовщик наёмников и предложил ей стать пилотом дронов. Среди наёмников Эму пришлось несладко — она всегда была противницей жёсткой дисциплины, — но полученный боевой опыт открыл ей дорогу в мир бегущих в тени. Когда контракт с наёмниками закончился, Эму решила сменить обстановку и отправилась в Сиэтл.

Первое время Эму едва перебивалась: хватало на хлеб и крышу над головой, но она никак не могла накопить на модуль контроля, чтобы получать более прибыльные заказы. Вконец отчаявшись, она взяла кучу нюйен в долг у мафиозной семьи Чарнелло и купила нужный интерфейс. Вскоре Эму повезло выйти на мисс Миф, так что пока ей удаётся платить вовремя. Но, если работа вдруг закончится, Эму снова придётся «менять обстановку».

МАНЕРЫ И ПРИНЦИПЫ

Как и у всех риггеров, у Эму три основные задачи: разведка, транспортировка членов команды и огневая поддержка. Как правило, на заказы она берёт свой любимый спортивный седан «ДжМК Коммодор»: в нём достаточно «лошадей», чтобы уйти от любой погони, и на нём стоят автоматические дробовики «Моссберг». Также у неё есть типичный риггерский фургон «ДжМК Бульдог», когда для задания ей необходим весь парк дронов.

ЛЮБИМЫЕ МЕСТА

- **«Автомобильная свалка Блэка»,** мастерская и пункт утилизации транспорта в Пьюаллупе.
- **«Гараж Джо»,** подпольная автомастерская в Эверетте под управлением семьи Чарнелло.
- **«Основание апелляции»,** кафе возле Вашингтонского университета.

Из дронов Эму чаще всего использует «Локхид Оптик-Х2» — скрытный дрон-разведчик, который изучает местность перед забегом и следит за разворачивающимися на земле событиями. Если действовать нужно в здании, в этих же целях она запускает «КТМ Хорнет». Наконец, для боевых действий у Эму припасены верные ротодроны, готовые полить врага свинцом, чтобы риггер и её команда оторвались от преследования.

ПОДСКАЗКИ ПО ОТЫГРЫШУ

Для окружения Эму — типичная австралийка с характерным спокойствием и первоклассный риггер, уверенный в своей компетентности и незаменимости. Но внутри она до сих пор ощущает себя чужой и потому держит дистанцию даже с проверенными товарищами по ремеслу. Она готова прикрыть их — но не открыться.

ЛЮБИМЫЙ ДОСУГ

- Гонять на тачках и дронах по всему плексу.
- Возиться со своим транспортным парком.
- Смотреть трид-боевики, особенно «Бегущие в бою» и «Боевой маг Карл: Перезагрузка».

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Зипфайл: декер, дварф
Руд: уличный самурай, тролль
Эму: риггер, человек
Ю: диверсант/харизматик, эльф
Мисс Миф: посредник, тролль
Фростбёрн: боевая волшебница, орк

ВСТРЕЧА С МИСТЕРОМ ДЖОНСОНОМ

Как и многие другие задания, это начинается со звонка мисс Миф — вашего посредника. «Похоже, вы пробились в высший эшелон, — говорит она. — Вам предлагает работу мистер Джонсон — вообще-то он мистер Сату — из „большой десятки" мегакорпораций». Миф договорилась о встрече завтра вечером в «Носороге» — одном из лучших ресторанов с орочьей кухней в Центре. «Только без глупостей, хорошо? В Центре полно Рыцарей, так что не смейте меня компрометировать», — напоминает она всем.

Когда команда прибывает на место, они видят, что мистер Сату — японец средних лет, на вид канонический представитель мегакорпорации. Сату предлагает бегущим сесть и заказать напитки. Когда их приносят, он посвящает команду в курс дела. Конкуренты мегакорпорации «Арес Макротекнолоджи» хотят выбить её с оружейного рынка. Сату узнал, что «Арес» хранит в Сиэтле данные о замороженных исследовательских проектах. Он хочет, чтобы бегущие украли эти данные с сервера, прикреплённого к «Арес Плаза» в Эвересте. Сату предлагает 10 000 нюйен каждому, половину вперёд — по обычаю бегущих.

До того как Эму присоединилась к команде, она работала в одиночку и даже лично занималась переговорами. Хотя Ю справляется с этим намного лучше, Эму по привычке изучает мистера Сату, пытаясь рассмотреть в нём то, что могло бы её насторожить, пока тот рассказывает о работе. Но Джонсон компании «Ренраку» невозмутим, а значит, он говорит правду, либо очень хорошо скрывает её. А это явный признак того, что они пробились в высшую лигу.

ПЛАНИРОВАНИЕ И ПОДГОТОВКА

После обсуждения команда приходит к решению, что самый оптимальный способ — выдать Ю за специалиста «Ареса» по Матрице. Он проникнет в серверный зал и подключит свой коммуникатор напрямую к нужному серверу, чтобы декеру не пришлось пробиваться через семь прокси-серверов. Эму вместе с Зипфайл будут ждать Ю в машине, а Фростбёрн и Руд будут караулить на крыше здания, стоящего напротив. Если что-то пойдёт не так и эльфу придётся срочно бежать, Руд выбьет выстрелом одно из окон здания «Ареса», а Фростбёрн с помощью Левитации вытащит Ю.

Теперь каждому члену команды предстоит необходимая подготовка. Эму нужно изучить здание «Ареса» и территорию вокруг него, где у них планируется забег, тщательно отмечая маршруты въезда и выезда, если задание пойдёт не по плану. Будет слишком уж обидно попасться Рыцарям из-за неверного поворота.

Чтобы не гнать машину в Эверетт и не рисковать быть опознанной, Эму решает поработать удалённо. Она запускает дрон «Оптик-Х2» и прокладывает маршрут до здания «Ареса». Разумеется, не слишком близко: корпорации сбивают дроны, залетающие на их частную собственность. Пока автопилот дрона летит, Эму изучает данные с камер видеонаблюдения и планирует свой маршрут к объекту и обратно. Разработав пути отступления, риггер отправляет дрон «на базу» как раз вовремя, чтобы успеть забежать в «Барахолочку» перед показом новой серии «Бегущих в бою».

Как правило, риггеры не участвуют в переговорах. Но Эму имеет некоторый опыт и поэтому говорит ведущему, что будет выискивать фальшь в словах Сату. Ведущий назначает проверку проницательности, так что Эму бросает кубики Воля (4) + Интуиция (6) (кубики проницательности) и получает 3, 3, 3, 3, 4, 6, 3, 6, 5, 2: три успеха. Ведущий говорит, что Эму не видит, чтобы Сату рассказывал команде не всю правду.

Контакты и знания чаще всего оказываются полезными на этапе планирования и подготовки: персонаж может знать или догадаться о чём-то важном либо попросить об услуге своего знакомого или друга.

Эму сообщает ведущему, что она отправит дрон «Оптик-Х2» к зданию «Ареса», да так, чтобы его никто не заметил. Для этого не нужно бросать кубики, но в бою на управление дроном пришлось бы потратить простое действие.

Поскольку дрон на автопилоте, ведущий просит Эму бросить кубики показателей дрона: рейтинг автопрограммы скрытности (6) + уровень характеристики пилотирования дрона (4). Эму явно не жалеет, что в своё время угрохала целую кучу нюйен на прокачанную до шестого рейтинга автопрограмму скрытности. Она бросает десять кубиков и получает 2, 6, 5, 6, 6, 5, 3, 2, 4, 3: целых пять успехов! Это число означает порог успеха для проверок обнаружения дрона (Внимание + Интуиция), но модель «Оптик-Х2» даёт бонус +1, так что порог успеха становится равным шести. Кто бы ни попытался высмотреть дрон Эму, ему придётся получить минимум семь успехов, поэтому риггер уверена, что его не заметят ни случайно, ни даже нарочно.

Разобравшись с дроном, ведущий просит Эму бросить кубики Ориентирование (3) + Интуиция (6) (используемые для навигации), чтобы проложить маршрут для бегущих, используя камеру «Оптик-Х2». Эму выбрасывает 5, 5, 6, 4, 3, 2, 2, 2, 3: три успеха. Видя хороший результат, ведущий говорит Эму, что, если ей придётся рвать когти, её подготовка даст дополнительное очко преимущества.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

БЛИЖЕ К ДЕЛУ

Подготовка завершена, команда готова выдвигаться на задание. Настало время бегущих в тени! Эму подбирает Зипфайл возле её дома, затем быстренько заезжает в «Основание апелляции», чтобы перехватить чашечку соекофе и сырную улитку, прежде чем выдвигаться к цели. Она уже перезапустила «Оптик-Х2» и отправила его тихо приглядывать за зданием «Ареса», выполняя роль наблюдателя для бегущих. Затем Эму паркуется в идеальном месте, которое послужит ей укрытием: службе безопасности здания его не видно, но в случае чего она сможет быстро подхватить Ю, если Фростбёрн не удастся его перенести. Спрятав «Коммодор», Эму подключает к нему свой модуль контроля, но пока не активирует: трудно потягивать кофе, когда ты — машина.

Задание идёт полным ходом, и Эму внимательно слушает переговоры бегущих. Услышав сигнал тревоги Зипфайл, — через Матрицу, даже учитывая, что та сидит на пассажирском сидении «Коммодора», — Эму понимает, чем это грозит, активирует модуль контроля и подключается к машине через нервную систему практически так же, как декер — к Матрице с помощью мозга и кибердеки. Она ощущает автомобиль так же, как за мгновения до этого ощущала себя: ноги становятся колёсами, тело — корпусом, глаза и уши — сенсорами машины. Связь с командой при этом не теряется: Эму слышит, что Фростбёрн успешно вытащила Ю из здания, и они с Рудом в безопасности. Эму выезжает из укрытия и мчит к условленному месту встречи, стараясь избежать внимания переполошившегося здания «Ареса».

Однако команда разворошило осиное гнездо, так что даже изрядного мастерства Эму недостаточно, чтобы избежать проблем. Когда «Коммодор» почти достигает границы Эверетта, риггер слышит позади себя сирены, а затем — видит патрульную машину «Странствующих рыцарей». Естественно, она не хочет, чтобы копы тормознули её, и поэтому на первом же съезде она сворачивает в сторону промзоны, надеясь скинуть с себя погоню.

К огорчению Эму, полицейская машина устремляется вслед за ними, но у риггера ещё припасено несколько трюков. Её риггерский интерфейс позволяет управлять «Коммодором» лучше, чем обычный коп рулит своим технически улучшенным «Додж Чарджером». Эму использует это преимущество и сворачивает в узкий переулок между огромными зданиями. Патрульная машина пытается не отставать, но у неё нет шансов против спортивного седана, подконтрольного разуму риггера. Как только преследователи пропадают с датчиков «Коммодора», Эму ловко заворачивает через поднятую дверь в какой-то склад, втиснувшись между двумя фургонами. Буквально полминуты спустя мимо проезжает патрульная машина. Эму выжидает, чтобы дать Рыцарям уехать, а затем выводит седан на свободную дорогу.

Как и в прошлый раз, Эму включает на «Оптик-Х2» автопилот, поэтому она проходит ту же проверку: рейтинг автопрограммы скрытности + уровень характеристики пилотирования дрона. Она снова получает 5 успехов и добавляет бонус дрона, итого — 6. Эта машинка рождена, чтобы быть невидимой!

Скрытное передвижение обычно требует проверки Скрытность + Проворство, но, поскольку Эму за рулём, она бросает кубики Пилотирование + Реакция. Её уровень Пилотирования — 8 (6 + 2 за специализацию на наземном транспорте) +1 от датчика рефлексов, а уровень Реакции — 4. Эму кидает 13 кубиков и получает 1, 3, 3, 2, 6, 4, 2, 1, 4, 3, 1, 3, 6: два успеха. Она решает потратить три из пяти очков преимущества, чтобы добавить к результату ещё один успех и получить в итоге 3 успеха. Два очка она сберегает на потом в надежде, что тратить их не придётся.

Поскольку Эму пытается скрыться из виду, ведущий назначает проверку Пилотирование + Реакция, вместо Скрытность + Проворство. Но Эму для управления машиной использует свой модуль контроля, поэтому вместо Реакции выступает Интуиция, что даёт дополнительные 2 кубика. Ещё 3 кубика даёт сам модуль контроля и датчик рефлексов, итого — семнадцать кубиков. Но результат снова плачевный: 1, 2, 1, 1, 5, 4, 1, 5, 3, 1, 1, 3, 1, 2, 1, 3, 1 — то есть всего два успеха, да ещё и сбой! Ведущий напоминает, что у Эму есть два своих очка преимущества и одно бонусное, которое она получила за успешную разведку. Она тратит все три очка, чтобы перебросить три единицы, и получает 2, 5 и 3. Сбой отменяется, а число успехов вырастает до трёх. Для 17 кубиков всё ещё маловато, но это хоть что-то.

Когда Эму подъезжает к границе Эверетта, ведущий назначает ей проверку Внимание + Интуиция. Она получает 2, 6, 5, 4, 1, 2, 6, 2, 5: четыре успеха, поэтому через датчики «Коммодора» Эму слышит приближающийся вой сирен. Риггер пытается придумать, как уйти от погони: это требует проверки Ориентирование + Интуиция, используя при этом свои знания географии районов Сиэтла. Эму получает всего один успех, но этого хватает и ведущий сообщает ей, что поблизости есть промзона.

Эму понимает, что на скорости ей от копов не оторваться, и говорит ведущему, что хочет где-нибудь скрыться из их поля зрения. Ведущий уточняет, с какой скоростью движется её седан (150 метров/ход), и назначает встречную проверку Пилотирование + Интуиция против полицейской машины со всевозможными бонусами. Из-за огромной скорости Эму получает приличный штраф в 5 кубиков (по одному за каждый скоростной интервал в 25 метров/ход). Сожалея, что Преимущества у неё не осталось, она бросает 12 кубиков и получает 3, 1, 6, 5, 3, 1, 4, 2, 4, 6, 5, 2: четыре успеха. К счастью, у полицейских меньше успехов, но испытание на этом не закончено: Эму предстоит ещё одна проверка Пилотирования, чтобы спрятать автомобиль. На этот раз штраф составляет 3 кубика, так как после первого манёвра скорость резко снизилась. Эму снова получает 4 успеха, а значит, успешно скрывается от Рыцарей.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

ОПЛАТА

Наконец, время получить обещанную награду! Ю звонит по коду коммуникатора, оставленному мистером Сату, и назначает встречу. Радостный момент слегка омрачён напряжённым ожиданием: дело в том, что «мистеры Джонсоны» то и дело кидают бегущих, убивая их вместо оплаты. Но на этот раз всё проходит гладко, и бегущие выходят из ресторана с полными кредстиками. Более того, мистер Сату обещал, что в будущем обратится к ним ещё разок-другой…

Осторожные игроки могут совершить проверку с кубиками Внимание + Интуиция, чтобы исключить засаду. Но если ведущий уверяет, что заказчик честный, это необязательно делать — можете забирать честно заработанные нюйены!

ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ ЭМУ

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ЭМУ / ПАРАМЕТРЫ / НАБОРЫ КУБИКОВ

Внимание: Внимание + Интуиция (базовый набор кубиков: 9)

ДЕЙСТВИЕ	НАВЫК И СВЯЗАННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	БАЗОВЫЙ НАБОР КУБИКОВ
Управление летающим дроном (через захват управления)	Пилотирование + Интуиция	15
Управление наземным транспортом (вручную)	Пилотирование + Реакция	13
Управление наземным транспортом (через захват управления)	Пилотирование + Интуиция	17
Стрельба из вооружения транспорта (через захват управления)	Инженерное дело + Логика	14

КАЧЕСТВА ЭМУ

КАЧЕСТВО	ПРИМЕЧАНИЯ
ГРЕшник	Затрачиваемые средства для поддержания своего уровня жизни увеличиваются на 10% (за счёт налогов). Противник получает дополнительное очко преимущества, когда пытается отследить образ этого персонажа.
Зависимость	В состоянии ломки персонаж не может получать и тратить очки преимущества, а также терпит штраф в 2 кубика при всех проверках. Штраф растёт на 1 за каждый период зависимости (на 1 ур. — 1 неделя).
Задолженность	Обмен кармы на деньги при создании персонажа производится по курсу 5 000 ¥ за очко кармы вместо обычных 2 000 ¥. К тому же это создаёт долг персонажа перед кредитором на 5 000 ¥. За каждый уровень этого качества персонаж должен платить 200¥ в месяц (это погашает лишь проценты, а не сам долг). Если проценты не уплачены, кредитор начнёт выслеживать должника.
Самопальник	Персонаж получает дополнительное очко преимущества, выполняя самопальный ремонт. Это очко необходимо потратить в этой проверке, иначе оно сгорит.
Технарь	Персонаж может тратить преимущество при проверке ремонта любого транспорта, а также в свободное время, проходя проверку обстоятельного ремонта.

АУГМЕНТАЦИИ ЭМУ

АУГМЕНТАЦИЯ	ПРИМЕЧАНИЯ
Датчик рефлексов	Даёт +1 кубик к уровню одного навыка.
Инфразрение	Персонаж видит тепловые контуры объектов в полной темноте, что позволяет ориентироваться лучше, чем те, у кого нет этого улучшения.
Модуль контроля (рейтинг 2)	Во всех проверках навыков, связанных с транспортным средством при захвате управления, даёт бонус к набору кубиков, равный рейтингу модуля, а также дополнительное очко преимущества.
Подавление вспышек	Персонаж получает дополнительное очко преимущества при слепящем освещении против врага, у которого нет такой аугментации.
Смартлинк	Позволяет персонажу получать бонус от установленной на оружии системы смартган.
Сумеречное зрение	Персонаж отчётливо видит при любом уровне освещённости (кроме полной темноты).
Цифровое зрение	Персонаж может видеть цифровую информацию в своей персональной сети через киберглаза.

ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ ЭМУ

ПРОВЕРКИ (СТР. 5)

Обычная проверка: Навык + Связанная характеристика против порога успеха.
Встречная проверка: Навык атакующего + Связанная характеристика против Навыка защищающегося + Связанной характеристики.
Без изучения: Связанная характеристика – 1 против порога успеха.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).
Переброс: если обстоятельства проверки не изменились, набор кубиков можно перебросить со штрафом в 2 кубика.
Использование преимущества:

- Бонус преимущества можно применить только один раз за действие.
- Максимальное количество очков преимущества — 7.
- Очки преимущества, накопленные сверх вашего уровня характеристики, исчезнут после завершения разыгрываемой ситуации.

Получаемый бонус преимущества зависит от количества очков, которые вы тратите за один раз.

РАУНДЫ БОЯ И ХОДЫ ИГРОКОВ (СТР. 8)

- **Инициатива:** персонажи бросают кубики инициативы и добавляют суммарное значение к уровню инициативы.
- Раунд боя — один ход каждого участника боя; примерная длительность в мире игры — 3 секунды.
- В свой ход каждый участник боя может выполнить 1 простое и 1 сложное действие.
- За каждый кубик инициативы игрок получает 1 дополнительное простое действие.
- Вместо сложного действия можно выполнить простое. Вместо 4 простых действий можно выполнить 1 сложное.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ (СТР. 8)

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Встать (И)	Атаковать (И)
Найти укрытие (И)	Выхватить/выкрасть (Л)
Перезарядить смартган (И)	Использовать навык (И)
Переместиться (И)	Использовать простое устройство (И)
Распластаться (И)	Перезарядить оружие (И)
Уронить предмет (Л)	Подготовить оружие (И)
	Поднять/положить предмет (И)
	Рассмотреть поближе (И)
	Рывок (И)
	Уговорить (Л)

БОНУСЫ ПРЕИМУЩЕСТВА (СТР. 6)

1 ОЧКО ПРЕИМУЩЕСТВА

- Перебросить 1 кубик (после броска).
- Добавить 3 к своему показателю инициативы (в любое время).

2 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- +1 к значению на любом из кубиков (после броска).
- Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время).
- Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском).

3 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить 1 успех (в любое время).
- Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время).

4 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков; шестёрки подрываются (перед броском).
- Вылечить 1 физический урон (в любое время).
- Перебросить все неуспехи (после броска).

5 ОЧКОВ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Считать двойки противника за сбои (перед броском).
- Придумать собственный поворот событий (при участии ведущего).

УПРАВЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ КОНСОЛЬ РИГГЕРА

ОБЫЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИ ЗАХВАТЕ УПРАВЛЕНИЯ
Тело	Воля
Сила	Харизма
Проворство	Логика
Реакция	Интуиция

ЭТАПЫ БОЯ (СТР. 7)

1. НАБИРАЕМ КУБИКИ

Атакующий персонаж: навык обращения с используемым оружием + Проворство.
Защищающийся персонаж: Реакция + Интуиция.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

2. РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Сравните значение атаки оружия со значением защиты цели. Персонаж, значение которого выше на 4 и более, получает дополнительное очко преимущества.
- Погода, людская толпа, особые устройства влияют на преимущество персонажей. Ведущий начисляет очко преимущества тому, кому окружение даёт преимущество. Если же невыгодное положение компенсируется чем-то другим, никто не получает преимущество.
- Затем ведущий проверяет, какое ещё снаряжение есть у персонажей и даёт ли оно преимущество в конкретной ситуации.

3. БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

- Примените бонусы преимущества перед броском (по желанию).
- Бросьте кубики, затем посчитайте успехи и единицы (если единиц больше половины — происходит сбой).
- Примените бонусы преимущества после броска (по желанию).
- Если у атакующего персонажа больше успехов, чем у защищающегося, то атакующий попадает и разница между успехами добавляется к базовой силе урона оружия. Если у защищающегося персонажа больше успехов — атакующий промахивается.

4. ВЫДЕРЖИВАЕМ УРОН

- При промахе пропустите этот и следующий этапы.
- При попадании защищающийся персонаж выполняет проверку сопротивления урону — бросает набор кубиков по уровню Тела. Каждый успех отменяет 1 урон (на этом этапе также могут быть использованы бонусы преимущества).

5. ПОЛУЧАЕМ УРОН

- Урон, оставшийся после 4-го этапа, учитывается на соответствующем счётчике состояния.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БОЯ (СТР. 8)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместиться: персонаж перемещается на 10 метров.
Рывок: персонаж перемещается на 15 метров, а также выполняет проверку Атлетика + Проворство и за каждый успех добавляет 1 метр.

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную: 0–3 метра
Близкая: 4–50 метров
Средняя: 51–250 метров
Дальняя: 251–500 метров
Экстремальная: 501 метр и более

РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ

Одиночный выстрел (ОВ): делая одиночный выстрел (1 патрон), вы не модифицируете параметры оружия. На карте оружия по умолчанию указаны параметры именно для одиночного выстрела.

Короткая очередь (КО): два быстрых выстрела подряд (2 патрона). При этом вы уменьшаете значение атаки на 2, но увеличиваете силу урона на 1.

Длинная очередь (ДО): вы можете направить длинную очередь (4 патрона) на одного противника — при этом вы уменьшаете значение атаки на 4, но увеличиваете силу урона на 2 — либо атаковать сразу двух противников двумя короткими очередями.

СКОРОСТЬ В БОЮ

МЕТРЫ ЗА РАУНД БОЯ	КМ/Ч
10	12
20	24
30	36
40	48
50	60
60	72
70	84